Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Agile - Scrum Foundation 2. Управление проектами с использованием гибких подходов

Код курса: **СКРАМ2**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Начало работ - планирование Спринта • Принципы формирования команды. • Планирование – техники JIT, Bird eye view, правило pen-pencil rule. • Декомпозиция работ. • Иерархическая структура работ (Work Breakdown Structure). • Sprint planning. • Оценка требований в стори-пойнтах. • Распределение задач - Delegation покер. • Командные ритуалы при принятии решений. • Спринт-бэклог. • Идеальные часы/ Идеальные дни и/или Story Points. • Burn-up графики. • Организация и проведение Sprint Planning Meeting. • Тайм-боксы. **Практика:** декомпозиция задач **Игра:** менторы и спринт-бэклог	**2**
Модуль 2. Планирование релизов • User-stories как основа бэклога Продукта. • Персоны. • Методика INVEST. • Скрам-покер. • ПО для проведения Скрам-покера. • DOD – условия готовности. • Product-backlog. • Релиз-план на основе Roadmap (путевой карты) выпуска функций продукта. • Планирование Релиза (Release Planning). • Бюджет проекта в стори-пойнтсах. • Методики оценки усилий и/или продолжительности работы над задачами: Planning Poker, Триангуляция (Triangulation) и Оценка по аналогии (Affinity Estimation). **Практика:** построение юзер-сторис с использованием персон **Игра:** оценка трудозатрат и ценности с использованием Скрам-покера	**2**
Модуль 3. Процессы внутри рабочего дня • Ежедневный Скрам. • Дневные Скрам-встречи. • Отслеживание прогресса в течение дня. • Спринт-бэклог. • Доска задач (Scrum-board). • График закрытия (burn-up chart). • Характеристики Скрам-мастера, его обязанности. • Характеристики Владельца продукта, его обязанности. • ПО для проведения встреч – видео-конференц связь. **Практика:** построение графика «выжигания» **Игра:** ментор на дневном стендапе	**2**

Модуль 4. Agile-роли внутри Спринта • Роли внутри Спринта. • Оценки, приоритеты, цели и обязательства команды. • Инкремент продукта. • Консенсус. • Характеристики Скрам-мастера, его обязанности. • Характеристики Владельца продукта, его обязанности. • Команда разработки. • Определение Инкремента (Increment of Product). • Циклы проверок. • Виды применяемых тестов. • Agile Testing quadrant. • Устранение препятствий. **Практика:** определение характеристик каждой из ролей **Игра:** Разбор видео Джефа Сазерленда «Скрам-мастер какой он?»	**2**
Модуль 5. Представление итогов Спринта и сбор отзывов • Мероприятие Обзор спринта (Sprint review). • Представление результатов работы в Спринте и получение обратной связи от стейкхолдеров. • Циклы обратной связи в Скрам. • Таймбокс-правило на Спринт-ревью. • Подготовка Спринт-ревью – рекомендации. • Практика отсечения хвоста бэклога (Trim the tail). **Практика:** расчёт тайм-боксов Ревью для разных по длине спринтов	**2**
Модуль 6. Спринт-ретроспектива • Ретроспектива – пересмотр прошедшего спринта. • Подготовка Спринт-ретроспективы. • Подготовка членов команды к Ретроспективе. • Тайм-бокс правило для Ретроспективы. • Области для дискуссии. • Сбор обратной связи. • План ретроспективы от Derby&Larsen. • Сбор данных по «счастью» команды. • Самые популярные Agile-техники и инженерные практики. **Практика:** расчёт тайм-боксов Ретроспективы для разных по длине спринтов	**2**
Модуль 7. Выпуск релиза • Подготовка продукта к выпуску. • Подготовка организации к релизу. • Спринт Релиза. • Проверка, готов ли рынок к выпуску вашего релиза. • Подготовка организации заказчика и исполнителя к выпуску релиза. • Четыре комнаты изменений. • Подготовка рынка к выпуску релиза. • Программное обеспечение в процессах Скрам-команд. Обзор.	**1**

Модуль 8. Управление рамками проекта в Скрам. Управление сроками и бюджетом. Масштабирование Agile и работа с распределёнными командами • Отличие рамок проекта в Agile среде. • Управление сроками проекта. • Управление бюджетом проекта. • Скорость команды разработки. • Определение скорости (velocity) работы команды. • Контроль скорости команды, расчёт Velocity. • Способы увеличения скорости команды. • Большие проекты и Scrum of Scrums. • Виды контрактов, оптимальные для Agile-проектов. • Распределённые команды. • Особенности коммуникации при больших проектах. • Гибридные модели – обзор. **Практика:** расчёт сроков проекта на основе входных данных	**2**
Модуль 9. Вопросы из подготовки к сертификации SCRUMstudy - Scrum Fundamentals Certified • Структура теста и правила тестирования. • Разбор основных определений, значения которых нужно знать. **Практика:** прохождение теста по курсу SCRUM 1&2	**1**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**16 ак.ч. + 16 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru